

## ПРИРОДА ІГРОВОЇ ДИТЯЧОЇ КНИГИ. КНИЖКА-ІГРАШКА

*Досліджено концептуальні основи природи ігрової книги, зокрема, книжки-іграшки. Аналізовано проблеми вікової автентичності української книжки-іграшки крізь призму ігрової книги та стандартизацію видань для дитячої аудиторії. Розглянуто аспекти гри як складової ігрової книги. Запропоновано класифікацію ігрової книги залежно від інформаційно-ігрової спрямованості, вікових адрес і семантичних функцій книги.*

*Ключові слова: ігрове книговидання, ігрова книга, книжка-іграшка, вікова група, дошкільнята, гра.*

*Исследованы концептуальные основы природы игровой книги, в частности, книжки-игрушки. Проанализированы проблемы возрастной аутентичности украинской книжки-игрушки сквозь призму игровой книги и стандартизацию изданий для детской аудитории. Рассмотрены аспекты игры как составляющей игровой книги. Предложена классификация игровой книги в зависимости от информационно-игровой направленности, возрастных групп и семантических функций книги.*

*Ключевые слова: игровое книгоиздание, игровая книга, книжка-игрушка, возрастная группа, дошкольники, игра.*

*Investigated the conceptual foundations of nature game books, including books, toys. Analyzes problem age authenticity of Ukrainian books, toys through the prism of game books and standardization issues for the child audience. The aspects of the game as part of the game book. The classification of books in the game depending on game information and orientation, age and address book functions of semantic*

*Key words: game publishing, game books, toy, age group, preschoolers, play.*

Проблеми розвитку ціннісних орієнтацій, творчого потенціалу і виховання національної свідомості майбутньої людини гостро стають на тлі тотальної глобалізації і віртуального інформаційного океану. Але не згасає значення ціннісних параметрів книги. Поряд з іграшками, які є невід'ємною частиною дитинства, саме книга вважається одним з найпотужніших інструментів розумового, морально-етичного та естетичного виховання. Саме книга реформує дитячий світ, наповнює його барвами, духовними цінностями, стимулює до розвитку, формує його свідомість. А якими цінностями наповнюється свідомість дитини змалку, то таке майбутнє вона й обиратиме. Тому досліджувана тема є надзвичайно актуальною.

У науковій періодиці України спостерігається активне обговорення питань навколо книжки для дітей. Аналіз сучасних наукових джерел засвідчив, що накопичено певний досвід художньо-технічного редагування дитячої літератури. Вивченням проблем редакційно-видавничої підготовки дитячої літератури присвячували свої праці Е.І. Огар,

В.І. Сава, Н.В. Зелінська та інші. Вивченням проблем типології книжки–іграшки у системі дитячих видань присвячували свої праці такі науковці як Б.В. Валуєнко, С.Г. Антонова, С.А. Карайченцева. В науковій праці [12] Е. Огар надає аналітичну інформацію про редакційно-видавничу підготовку видань для дітей та про психологію сприйняття текстів маленьким читачем, розглядає також функціонально-конструктивні характеристики сучасної дитячої книги.

В Україні розроблені і працюють нормативні документи, що регламентують книговидавничу галузь для найменших читачів, врегульовують питання книговидавань для дітей за віковими групами.

Отже, чималу увагу проблемам книговидавання для дітей приділено дослідниками. Але, на наш погляд, досі не виокремлювалися та не стали предметом спеціальних досліджень сутнісні засади природи книжки-іграшки в контексті ігрової книги. Актуальність статті полягає в потребі детального аналізу концептуальних засад природи ігрової книги, зокрема книжки-іграшки, як однієї із специфічних форм передачі інформації дітям дошкільного віку.

У публікації ставимо за мету дослідження природи ігрової книги, дослідження її специфічних складових, що надають книжці певної інформаційно-ігрової спрямованості та аналіз проблем вікової автентичності української книжки-іграшки крізь призму ігрової книги та державні нормативи видань для дитячої аудиторії.

Оскільки розвиток розумових, творчих здібностей дитини, формування сприятливих умов для інтелектуального та естетичного її розвитку є головними завданнями книги, тому досягнення цієї мети, враховуючи дитячу психологію, вважаємо можливе шляхом надання до її рук такого засобу читання, що поєднував би в собі якості книги і гри одночасно.

Дослідження природи книжки-іграшки передбачає, передусім, одержання відповідей на питання: що таке ігрова книга, книга, книжка, іграшка, гра – тобто складових даного словосполучення. Що саме означає словосполучення книжка-іграшка? Це річ, якою діти граються, чи читають, аби гратися? У межах цієї статті розглянемо, на перетині яких смислів базується поняття «книжка-іграшка». Яка ж внутрішня природа цього явища?

Розмірковуючи над книгою як художнім предметом, Є.Б. Адамов висловив свої думки відносно визначень книги і відношення до неї фахівців у галузі семіотики, видавців, художників. «...Читач, – вважає він, – шукає в книзі розумного та інтимного співрозмовника...» [8; 7], а дитина – продовжуючи цю думку – товариша по грі. Ця думка найглибше розкриває феномен ігрової дитячої книги.

Пошуки відповідей на ці запитання було спрямовано на контекстний аналіз ряду різноманітних за часом та походженням джерел. Розгляд зібраних дефініцій [5; 9; 10; 409; 13; 204, 240; 4; 303; 11; 195–197; 15; 180, 302;] відносно дитячої літератури і книги загалом засвідчує нетермінологічний характер цілком сформованого поняття «ігрова книга». Тобто, семантично дефініції охоплюють діапазон дитячого читання, але не виокремлюють таке поняття, як «ігрова книга», «ігрові книжкові видання». Дані видання окреслюють не тільки царину літератури для дітей, а більшою частиною охоплюють те, що не є літературою у своїй сутності, але властиве дитячій психології – гру.

Головна теза теорії естетичного виховання Ф. Шиллера, що шлях до свободи пролягає тільки через красу, а суть останньої – в грі, є цікавим ключем до розуміння природи гри. Вона, на думку філософа, є засобом вільного, самодіяльного розкриття всіх сил людини, в якому людина реалізує себе найбільш гармонійно. З. Фрейд розглядав гру як засіб вираження дитиною інстинктів, бажань, прагнень, які вона не може реалізувати у безпосередньому житті. Аналіз словникових та енциклопедичних дефініцій понять «гра», «іграшка», «грати», «дитячі ігри» [13; 204–205; 4; 269] виказує суттєвий момент в «уповноваженні» цього явища. В українській мові слова “гра”, “грати” надзвичайно багатозначні, але головне їх значення – розвага. У дитячі роки гра є провідним видом діяльності дошкільняти, через яку він пізнає світ. Гра для дитини є її сутність, її життя і відповідає характеру мислення дитини, яка сприймає світ цілісно, не розділяючи реальне і придумане. Не випадково гра є, за словами Л.С. Виготського, «... не уявність і не удаваність для дитини... вона... є формуючою...» [3]. Таким чином, зазначимо: гра – не тільки ведуча діяльність дитини, але й основа всього наступного її розвитку, бо саме в грі вона початково набуває досвід для життя в суспільстві та розвиває всі фізичні і духовні потенції та здібності. Отже, психофізіологічний чинник – сутнісна потреба дитини в грі – є найвагомим чинником, що впливає на створення ігрової книги.

Тому гра в поєднанні з книгою складають потужну універсальну комунікативну систему – ігрове книговидання для дітей, що існує на стику двох реальностей: літературної та позалітературної. Адресована дитині, ця універсальна специфічна система має культурологічне значення в процесах соціалізації маленьких громадян, впливає на пізнавальні здібності, розвиває смаки і вподобання, інтелект і розважає дитину.

Отже, ігрове дитяче книговидання – це певна сукупність літературних, графічних, дидактичних, матеріально-конструктивних складових, адаптованих для дошкільнят та дітей молодшої школи з розважальною або навчальною метою. Дитяча ігрова книга є невід’ємною складовою світу дитинства, породжується його «енергією, його духовною та емоційною силою, в його полі виникає, завдяки йому живе» [1; 48]. Ігрова книга, що є невід’ємним компонентом розумово-естетичного виховання дитини з раннього віку, органічно вибудовує цей світ, наповнює його розмаїттям форм і форматів дитячих книжок з багатокольоровими ілюстраціями, з різноманітними доповненнями із найрізноманітніших матеріалів, що згруповані серіями – «панорамки», «оченята», «пазли», «фігури», «малювання», «книжки з ляльками» та ін. Це розмаїття нестандартних форм і форматів дитячих книжок стратифікувалось в окрему галузь дитячого книговидання – книжки-іграшки.

У розділі «Види видань за матеріальною конструкцією» в пункті 7.10 документу [5] подано визначення книжкового видання «Книжка-іграшка» як видання особливих конструктивних форм, що призначене для розумового та естетичного розвитку дітей. В примітці цього ж пункту також додається перелік різновидів книжок-іграшок, а саме: книжка-ширмочка, книжка-вертушка, книжка з ігровим задумом, книжка-панорама, книжка-витівка, книжка-фігура [5; 9–10]. Даний документ не містить визначення «ігрове книговидання» або «ігрова книга» і тому перелік різновидів книжок-іграшок не диференційовано за концепцією ігрової книги і за віком адресанта.

Словосполучення «книжка-іграшка» розкриває специфічність поліграфічної продукції, в основі якої закладено, з одного боку, синтез мистецтв, який властивий книзі, а саме художнього слова, графіки, архітектури (матеріальної структури); та з другого – активну ігрову реакцію з боку маленького читача, який може «не тільки розглядати і читати, а й гратися з нею, робити з неї поробки та ін.» [11; 197]. Це свого роду книжкова розвиваюча гра. Тобто дитяча ігрова книга завдяки синтезу образного впливу мистецтв зацікавлює і провокує маленького читача на активну дію, гру з об'єктом інтересу. Тим самим відбувається двобічне функціонування книги, прямий та зворотний зв'язок між книжкою-іграшкою та юним читачем.

Як правило, книжка-іграшка є функціонально орієнтованою на певну вікову категорію і містить в собі певну концепцію ігрової книги. Тож у чому полягає концепція ігрового книговидавання для дітей?

Якщо ігрову книгу можна віднести до видань, то така книга, як будь-яке друковане видання, має комплекс типологічних рис, що охоплюють всі ланки формування її зовнішньої форми. Розглядаючи проблеми видавничої концепції, Т.С. Крайнікова [9; 129] вважає, що комплекс типологічних рис, запропонований болгарським професором Д. Георгієвим до газетних видань, підходить до будь-якого друкованого видання. Спробуємо ж визначити концепцію ігрового книговидавання через наступний комплекс типологічних рис:

- 1) формула книги, що визначає її суспільну місію і головні завдання;
- 2) типологічна концепція, що виявляє зміст і літературно-художні форми, тобто „режисуру”;
- 3) графічна концепція, що охоплює структуру і графічне оформлення, тобто „архітектуру”;
- 4) організаційна концепція, що розглядає організацію редакційної роботи.

Цікавим є третій пункт, який охоплює структуру і графічне оформлення видання. Безумовно, «графічна концепція» підходить до всіх друкованих видань, але зазначені риси не охоплюють сутності ігрового книговидавання для дітей: його конструктивних особливостей і матеріальної структури. Бо саме функціонально виразна художньо-технічна форма, конструкція таких видань з фігурною обрізкою та різними способами брошурування, з різного роду додатковими елементами – вклейками, об'ємними чи виносними формами, рухомими елементами з найрізноманітніших матеріалів, що є не графічним оформленням, а конструктивним наповненням ігрової книги, їх семантичними функціями відрізняють їх від загалу книжкових видань. Змістовні якості матеріально-конструктивних елементів книги створюють читачеві «умови включення в читання і емоційно забарвлене середовище» [8; 16]. Така видавничка форма подання інформації в ігровій дитячій книзі є її другим змістом, а іноді і основним, що активно впливає на сприйняття змісту книги, створює додаткові емоційно-значущі відтінки як в процесі читання, так і в процесі ігрової інтерпретації змісту книги юним реципієнтом.

Тобто на протизвагу суворості та простоті стандартного книжкового блоку стає блок книжки-іграшки, що вирізняється оригінальністю, фігурністю, додатковою об'ємністю та інформативністю. Тому художньо-конструктивний початок пронизує всі етапи створення ігрової дитячої книги.

Оскільки ігрові видання для дітей мають особливу місію і функцію – залучення до книги і заохочення самим процесом пізнання нового, тому ця функція підтримується не тільки літературним змістом, образотворчим рядом, але й формою книги, її матеріально-конструктивною основою. Важко переоцінити значення нерозривного зв'язку форми ігрового видання з його змістом. В основу таких видань покладено, насамперед, читацьку адресу, характер текстової інформації, призначення до визначеного роду пізнавально-ігрової діяльності (семантичні завдання), визначений принцип структурної організації текстового та візуального (предметно-ілюстративного) матеріалу і, нарешті, спосіб роботи з книгою – процес ігрової інтерпретації тексту. Тобто ігрова книга для наймолодшого читача є художньо-технічною формою, виконаною з урахуванням матеріальних, конструктивних, технічних і художньо-композиційних та семантичних засобів, які є основою візуалізації логіко-структурних та образних особливостей літературного твору, а також ігрової інтерпретації тексту маленьким читачем. Ігрові видання, як правило, не розраховані на наскрізне читання, а швидше на вибіркоче, що принципово відрізняє їх від інших видань. Текст у такого роду виданнях займає, як правило, невеликий відсоток площі книги. Саме конструктивні особливості книжкової форми, різноманітні предметні доповнення і дидактичні додатки до ігрової книги є «особливими зовнішніми подразниками (слуховими, оптичними, конструктивними), що стимулюють ігрову діяльність дитини» [7; 160–161], спрямовують гру на здійснення певних навчально-ігрових дій, посилюють ефективність впливу книговидання на дитину. Вони моделюють специфічність спілкування юного читача з книгою залежно від віку, забезпечують вибіркочість читання, ігрові паузи або довготривалий процес гри (механічні маніпуляції, образотворчу, театралізовану або конструктивну гру, звуконаслідування).

Отже, концепцією ігрового дитячого книговидання є синергетична двоєдність процесу гри і книги, що акумулює естетичні, конструктивні та семантичні функції і перебуває у взаємодії і взаємовпливах. Дана двоєдність і її складники формують гармонійний «продукт як у параметрах його змісту/форми, так і творчого продукту/ринкового товару» [9; 131]. Сполучення гри і книги утворює універсальний, багатфункціональний, цілісний інформаційно-ігровий комплекс, що складається з візуальної і вербальної інформації, ігрової, конструктивної форми та найпростішого апарату, призначеного для дитячої читацької аудиторії, що оптимально відповідає фізіологічним, розумовим, естетичним потребам маленького читача. Сукупність літературного твору у вигляді друкованої продукції оригінальної конструкції і гри як символіко-моделюючого типу діяльності (з розважальною або навчальною метою) охоплює соціальну природу цього явища як процесу і продукту суспільної комунікації.

Ігрову книгу як універсальну міждисциплінарну систему можна представити у вигляді кола, що поділено на дві рівні частини. Одну частину складає процес гри, а другу – інформаційний предмет комунікації – книга. Процес гри передбачає багатоваріантність, неоднозначність поведінки юного читача з книгою: від суто ігрових дій без процесу читання або слухання тексту (батьки-діти), до різноманітних комбінацій: слухання – гра, гра – читання, читання – гра (самостійно) тощо. Книга ж у такому сполученні, як відмічалось вище, є багатоелементною структурою, в якій закладено інформаційно-ігровий потенціал.

Широка типологічна палітра сучасних дитячих ігрових видань містить певні семантичні функції, що і надають їм певної інформаційно-ігрової спрямованості. За виховними, дидактичними (семантичними) функціями («розвивати», повідомляти», «навчати», «збагачувати», «орієнтувати»), тобто за інформаційно-ігровою спрямованістю, ігрову книжку умовно можна поділити на дві групи: книжка-іграшка і книжка-гра.

Таблиця 1



Такий розподіл ігрової книги є суттєвим. Зроблений вище аналіз дефініцій «гра» і «іграшка» чітко розподіляє ці два поняття. «Іграшка – це річ, що слугує для гри», а «гра – це функція, яка сповнена сенсу або деяка форма діяльності» [13; 204–205]. Розуміння цих відмінностей, розуміння значення гри в житті дитини та її психофізичних особливостей розвитку на різних етапах дає можливість коректнішого вирішення проблеми вікової автентичності української книжки-іграшки крізь призму ігрової книги. Кожна з цих груп поділяється на підвиди, що сформувалися під впливом функцій, які вони виконують.

Розглянемо дані групи ігрової книги за їх інформаційно-ігровою спрямованістю, семантичними функціями і віком адресантів:

1 група. Книжка-іграшка.

Книжка-іграшка як інформаційний предмет компліює: матеріально-конструктивну основу, визначену зовнішню форму, предметні іграшкові додатки або ігрові модулі, певну фактуру використаних матеріалів, колір, графічні зображення, мінімум тексту або його відсутність.

Адресантом книжки-іграшки, на наш погляд, є дві наймолодші читацькі аудиторії – діти віком до трьох років та від 3–6.

У книжках для дітей до трьох років іграшковий момент домінує над книгою. Головна функція таких «книжок-речей» є сенсорна орієнтація малечі, встановлення зв'язків і відношень між предметами та елементами книжки-іграшки, їх зовнішніми ознаками на основі безпосередніх вражень за допомогою дій кількох аналізаторів – зору, дотику, слуху, навіть смаку. Як підкреслюють психологи, поєднання дій даних аналізаторів сприяє набагато кращому запам'ятовуванню навчальної інформації [2]. І саме через сенсорні враження відбувається перший досвід спілкування малюка з книгою. Такі інтерактивні книжки поєднують функцію подушки, прорізувача зубів або

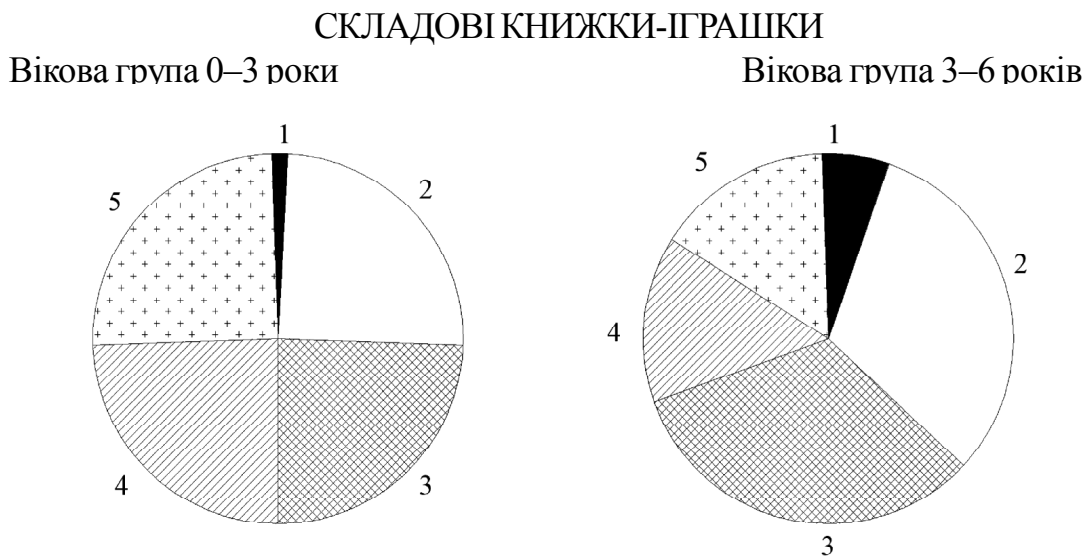
брязкальця та ін., це – книжки-забавки: книжка-пищалка, книжка-шаруділка, книжка для купання тощо. Вони допомагають розвинути тактильні відчуття, дрібну моторику, що в свою чергу стимулює розвиток мови. Безумовно, за своєю фігурною формою (гойдалка, коло, ялинка...), фактурою (тканина, пластик, гума...) і конструкцією (вертушка, комбінована...), додатками (ігрові модулі, іграшки), розмаїттям кольорів книга більше схожа на іграшку, але інформативність у вигляді графічних зображень на формі та наявність пластикових або картонних сторінок з окремими словами або буквами зближує її з книгою.

Оригінальність конструкції книжки, наповненість її рухомими іграшковими предметними засобами з виразними фактурними якостями, яскравість графічного оформлення – все разом створюють необхідну базу уяві дитині про зовнішні ознаки предметів, яка ще не вмє читати і виділяти із абстрактного для неї тексту образи.

На третьому році життя у дитини з’являються нові види діяльності, серед них малювання, розглядання яскраво ілюстрованих дитячих книжок, озвучування картинок-ілюстрацій, «тварини починають нявчати або ричати» [6; 156]. Це період активного «читання» книжок-картинок, книжок-розкладанок, книжок-розмальовок.

Іконографічний аналіз сучасних дитячих видань ігрової книги дозволяє побачити тенденцію змін складових книжок-іграшок, їх відсоткові співвідношення в структурі книги залежно від вікової аудиторії. Розглянемо на малюнку 1 складові книжки-іграшки для двох найменших вікових груп.

Малюнок 1.



1. Текст
2. Форма і конструкція
3. Графічні зображення і колір
4. Предметно-іграшкові додатки
5. Фактура

Як видно з малюнку, відсоткова доля тексту в книжках-іграшках невелика, коливається в інтервалі 0–4% та 4–10% для двох наймолодших груп і є найпростішим апаратом. У книжках-іграшках першої вікової групи до трьох років це назва книги, окремі

слова, в книжках-іграшках другої вікової групи 3–6 років – назва, окремі слова, коротенькі віршики. Змістовно-інформаційне навантаження припадає на всі інші складові: по 24–25 % для першої вікової групи та для другої вікової групи: по 15–16% предметно-ігрові додатки і фактура та по 30–32% форма і конструкція та графічні зображення і колір. Фактура і предметно-ігрові додатки в книжках другої вікової категорії, зменшивши свою відсоткову долю (разом 30–32%) в структурі книжки, продовжують потужно впливати на функціональне формотворення ігрової книги.

Текст як знакову систему, таких книжках замінюють оптично мнемонічні складники (графічні зображення, колір, іграшкові, рухомі, фактурні, звукові додатки, форма книги), які не є фонетичним письмом, а є предметно-візуальними засобами комунікації, що «репродукують» зміст книги. Виходячи з цього, процес гри з книжкою-іграшкою є провідним на відміну від процесу читання. «Читання» предметно-візуальних засобів «тексту» відбувається як ігрова інтерпретація змісту книги, як активно дійова форма читання.

У конструкціях і формах книжок-іграшок для дітей віком 3–6 років закладається більший діапазон семантичних функцій і дидактичної гри, більший обсяг текстового матеріалу, що поступово перетворює книжку-іграшку в книгу-гру. Поряд з книжками-іграшками з'являється книга-гра – книжка з лялькою, книжка-розмальовка, книжка з оченятами та ін.

2 група. Книжка-гра.

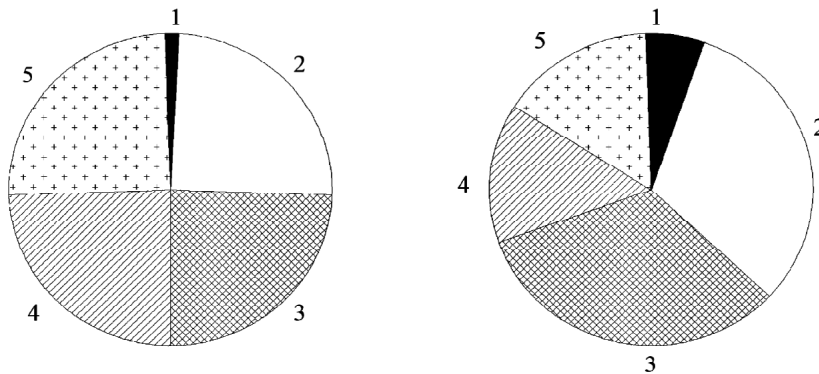
Книжка-гра як інформаційний предмет компілює: матеріально-конструктивну основу, визначену зовнішню форму, дидактичні додатки, іноді певну фактуру матеріалів, колір, графічні зображення, текст.

В ігрових книжках другої групи (книжка-панорама, книжка з ігровим задумом, книжка-конструктор, книжка-пазл та ін.) гра і книга відображають взаємозв'язок навчання та гри і протистоять по силі і можливостям розвитку дитячого інтелекту віком від 3–10 років. Закладені в субстанційну цілісність книги-гри семантичні функції (розвиваючі, виховні, естетичні, розважальні, навчальні), спонукають юного читача вилучати з неї інформацію різними процесами ігрової інтерпретації тексту. Ігрові книжкові видання даної групи «за наявності дидактичного завдання підкреслюють навчальний характер гри і спрямованість на процеси пізнавальної діяльності дітей засобами гри» [14; 12–16].

Дітям 3–6 років поряд з книжкою-іграшкою з різноманітними додатками видавцями пропонується більш широкий асортимент книжок-ігор як з дидактичними ігровими матеріалами (книжки-пазли), так і з довідково-розвивальними текстами (абетки, розмальовки) для розвитку розумових, художніх здібностей та практичних навичок. Для наступної вікової групи – 6–8 років – властиві книжки-ігри з більш складними дидактичними завданнями (книжки-витівки, книжки-конструктори та ін.) та книжки з довідково-розвивальними текстами (правопис, розмальовки та ін.) – для закріплення практичних, зокрема трудових, навичок та прояву художніх здібностей. В період зрілого дитинства (8–10 років) реципієнт ще має інтерес до книжки-іграшки, але точніше до книги-гри, в якій проявляються його пізнавальні, творчі та інтелектуальні здібності. Таким чином, коло «прихильників» ігрових книг охоплює дошкільнят і учнів початкової школи.



СКЛАДОВІ КНИЖКИ-ГРИ



1. Текст
2. Форма і конструкція
3. Графічні зображення і колір
4. Дидактичні додатки

Як видно з малюнку, складові книжки-гри зменшилися в кількісному відношенні. Проте відсоткові пропорції тексту збільшилися до 15–25% проти книжки-іграшки – це назва книги, невеличкі оповідання, казки, вірші, а також пояснення (інструкції) до додатків, якщо в цьому є потреба. Фактура, що складала в структурі книжки-іграшки близько 15–25 відсотків і відігравала роль самостійної одиниці, в книжці-грі втратила свої позиції і увійшла до складу матеріально-конструктивної форми. Оскільки матеріально-конструктивна форма складає основу книги, то ми прийняли її за постійну величину, що складатиме 40 відсотків. Інші складові: текст, дидактичні додатки, графічні зображення і колір складатимуть по 20 відсотків. Вилучаючи з структури книги-гри певну складову чи декілька складових або змінюючи відсоткові співвідношення між ними, ми будемо мати книжки іншого призначення.

Спробуємо розглянути деякі варіанти таких комбінацій.

1. Матеріальна конструкція 40% + текст 40% + графіка 10% + додатки 10% ми одержуємо книжки, що містять пізнавальний аспект: це можуть бути підручники, довідкова література, енциклопедії тощо.

2. Матеріальна конструкція 40% + текст 10% + графіка 25% + додатки 25% ми одержуємо розважально-навчальні книжки з естетичним аспектом – книжки-панорами, книжки з ігровим задумом, книжку-театр та інше.

3. Матеріальна конструкція 40% + текст 40% + графіка 20% – ілюстровані книги оповідань та інше.

4. Матеріальна конструкція 40% + текст 10% + графіка 40% – абетки, книжки казок, книжки-картинки.

5. Матеріальна конструкція 40% + додатки 40% + графіка 20% – книжки розмальовки, книжки поробки, книжки-конструктори, книжки-пазли, книги з ілюстраціями до завдань, вправ та інше.

6. Матеріальна конструкція 40% + додатки 40% + текст 20% – книги з навчально-пізнавальним змістом – підручники, зошити з правопису або математики тощо.

7. Матеріальна конструкція 40% + текст 60% – книга для дітей старшої вікової аудиторії.

8. Матеріальна конструкція 40% + графіка 60% – книжка-картинка, альбоми.

9. Матеріальна конструкція 40% + додатки 60% – книга-головоломка.

Отже, комбінації змін відсоткових співвідношень або комбінації вилучень деяких складових із структури книги-гри можуть бути різноманітними, залежно від того, яке завдання ставить перед собою видавець книги. Така варіативність наочно показує суттєву вагомість кожної із складових у функціональному формотворенні книги-гри та їх вплив на моделювання процесу гри з книгою. Сам процес гри як складова даної книги розподіляється на процес читання самої книги або її додатків та на гру (малювання, виклеювання, складання, конструювання, театралізація).

Наближуючи книжку до іграшки або дидактичної гри, видавці створюють оригінальний, багатofункціональний засіб розвитку дитини, розвитку її інтересу до об'єкту читання та розвитку інтересу до читання як процесу. Але переглядаючи розмаїття видань сучасної української ігрової книги для дітей, доводиться констатувати розмитість або некоректність зазначеної цільової аудиторії, невелике розмаїття видань для дітей віком до 3 років. Ігрові видання часто-густо позбавлені вікової автентичності. Головною причиною згаданих прорахунків вбачається у відсутності чіткого бачення ігрової концепції друкованого продукту, відсутності класифікації ігрових видань за інформаційно-ігровою спрямованістю і віковими адресами та недосконалісті державних нормативів у галузі дитячого книговидання.

За державними нормативами диференціація видань художньої літератури для дітей відбувається за наступними віковими категоріями:

- I група – видання для дітей віком до 5 років включно;
- II група – видання для дітей віком від 6 до 10 років включно;
- III група – видання для дітей віком від 11 до 14 років включно;
- IV група – видання для дітей віком від 15 до 18 років включно.

На наш погляд, такий поділ книжкових видань на вікові групи не враховує сучасні світові наукові дослідження в галузі психології дитинства, процесів акселерації та стратифікації читацьких груп, не окреслює коло читацької аудиторії книжок-іграшок і тому є поверховим та умовним.

Емілія Огар [12] пропонує глибшу диференціацію реципієнтів дитячої книги, посиляючись на сучасні динамічні процеси психофізичного розвитку та соціалізації дитини:

- видання для дітей віком від 2 до 3 років;
- видання для дітей віком від 3 до 6 років;
- видання для дітей віком від 6 до 8 років;
- видання для дітей віком від 9 до 11 років;
- видання для дітей віком від 11 до 15 років;
- видання для дітей віком від 15 до 17 років.

Як видно, дана вікова диференціація не враховує наймолодшого, потенціального читача книжки-іграшки, дітей віком до 2-х років. На жаль, сучасні українські видавництва сьогодні тільки починають випускати для таких дітей книжки (Івано-

Франківське видавництво «Кашалот»), в той час, як численні передові зарубіжні видавництва, в тому числі і російські, пропонують дітям віком 0–3 роки розмаїття оригінальних книжок-іграшок. Фонди американських бібліотек наповнені книжками для малят даної вікової групи, залучаючи до їх користування дітей у 18-місячному віці.

Отже, існуюча диференціація видань національної художньої літератури для дітей за віковими категоріями потребує подальшого вдосконалення. Вважаємо, що вирішенню проблеми «вікових адрес» дитячої книги сприятиме запровадження в нормативних документах класифікації ігрових видань.

Оскільки концептуальними засадами природи ігрової дитячої книги є специфічність різноманітних складових: форми і структури матеріальної конструкції, інформаційних засобів, моделей поведінки з книгою і процесів одержання інформації, а також широкий спектр семантичних функцій, тому їх єдність і взаємодія надають книжці певної інформаційно-ігрової спрямованості. Ця спрямованість спонукає розподілити ігрові дитячі видання на дві групи: книжку-іграшку і книжку-гру. Такий розподіл дозволяє ефективно вирішити проблему вікової автентичності української ігрової дитячої книжки, а саме: книжки-іграшки відповідно до психофізичних характеристик реципієнтів.

#### Література:

1. Акимова А. *Мировая детская литература и субкультура детства* / А. Акимова // *Детское чтение: феномен и традиция в конце XX столетия*. – СПб., 1999. – С. 46–49.
2. *Воспитание детей в средней группе детского сада: Пособие для воспитателей дет. сада* / Анциферова А., Владимирова Т., Гербова В. и др.; Сост. Г. М. Лямина. – 2-е изд., испр. – М. : Просвещение, 1982. – 256 с., ил.
3. Выготский Л. С. *Роль игры в психическом развитии ребенка* / Л. С. Выготский // *Вопросы психологии*. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
4. Даль В. *Толковый словарь русского языка* / В. Даль. – М. : Эксмо, 2010. – 668 с.
5. ДСТУ 3017–95. *Видання. Основні види. Терміни та визначення*. – К. : Держстандарт України, 1995. – 48 с.
6. Калюжнин Г. А., Дерюгина М. П. *От колыбели до школы*. / Г. А. Калюжнин, М. П. Дерюгина – Минск : Беларусь, 1979. – 223 с., ил.
7. Карайченцева С. А. *Книговедение: Литературно-художественная детская книга* / С. А. Карайченцева. – М. : МГУП, 2004. – 424 с.
8. *Книга как художественный предмет* / Адамов Е. Б., Валуенко Б. В., Кузнецов С. Д. // *Набор. Фактура. Ритм* – М. : Книга, 1988. – Ч. 1 – 382 с.
9. Крайнікова Т. С. *Видавнича концепція: міркування над терміном* / Т. С. Крайнікова // *Наукові записки Інституту журналістики*. – Київ. – т. 20 (липень — вересень) 2005 р. – К., 2005. – С. 128–131.
10. *Літературознавчий словник-довідник* / Р. Т. Гром'як, Ю. І. Ковалів та ін. – К. : ВЦ «Академія», 1997. – 752 с.
11. Мильчин А. Э. *Издательский словарь-справочник* / А. Э. Мильчин – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Олма-пресс, 2003. – 558 с.
12. Огар Е. І. *Дитяча книга: проблеми видавничої підготовки* / Е. І. Огар // *Навч. посіб. для студ.* – Львів : Аз-Арт, 2002. – 160 с.
13. Ожегов С. И. *Словарь русского языка* / С. И. Ожегов. – М. : Русский язык, 1984. – 798 с.
14. Сорокина А. И. *Дидактические игры в детском саду: (Старшие группы): Пособие для воспитателей детского сада*. / А. И. Сорокина – М. : Просвещение, 1982. – С. 7–16.
15. Таланчук П. М. *Норми української науково-технічної мови* / П. М. Таланчук, С. Я. Ярема, Ю. М. Коровайченко // *Тлумачний словник термінів з видавничої, поліграфічної та пакувальної справи* – К. : – Львів : Відкритий міжнар. ун-т розвитку людини «Україна», 2006. – 663 с.